

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi pelajar dan kreatifitas pengajar. Pembelajar yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan pengajar yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan siswa melalui proses belajar. Desain pembelajaran yang baik, ditunjang fasilitas yang memandai, ditambah dengan kreatifitas guru akan membuat peserta didik lebih mudah mencapai target belajar.

Powler (Samatowa, 2011:3) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala alam dan kebendaan yang sistematis yang tersusun secara teratur, berupa kumpulan dari hasil sistematis (teratur) artinya pengetahuan tersusun dalam suatu sistem, tidak berdiri sendiri, satu dengan lainnya saling berkaitan, saling menjelaskan sehingga seluruhnya merupakan satu kesatuan yang utuh. Sedangkan sains juga merupakan cara mencari tahu tentang alam sekitar secara sistematis untuk mengusai pengetahuan, fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip, proses penemuan, dan memiliki sikap ilmiah.

Pendidikan sains menekankan pada pemberian pengalaman langsung dan kegiatan praktis untuk mengembangkan kompetensi agar siswa memahami alam sekitar secara ilmiah. Agar pembelajaran IPA dapat dijalankan secara efektif dan efisien maka guru perlu menggunakan berbagai strategi, model atau metode dll sehingga peserta didik aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam pembelajaran media yang diterapkan dalam pembelajaran IPA salah satunya adalah media audio visual merupakan media yang mengandalkan indra penglihatan dan pendengaran contohnya seperti : video camera, video recorder, film slide, televisi dan komputer. Media dilakukan untuk menciptakan kondisi belajar mengajar yang dapat mengantarkan anak didik ketujuan, dengan tidak adanya media khususnya media audio visual dan kreatif guru dalam mendesain media yang akan digunakan maka suasana belajar tidak akan menggairahkan dan menyenangkan terhadap anak didik dan lebih banyak mendatangkan kegiatan belajar mengajar yang kurang maksimal. Kreativitas guru dalam menerapkan media audio visual mampu membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan serta membangkitkan motivasi belajar, akan tetapi tergantung itu guru sendiri bagaimana guru kreatif dalam menerapkan media audio visual yang sudah ada dan mendesain media yang baru pada anak didik.

Sesuai hasil observasi awal didapatkan disekolah maka masalah yang ada di sekolah yaitu kurangnya kreativitas guru dalam mendesain media yang baru didalam membelajarkan khususnya untuk mata pelajaran IPA belum kreatif sehingga itu akan mempengaruhi pemahaman/pengetahuan siswa dan juga tidak sesuai dengan apa yang diharapkan oleh guru itu sendiri, sebahagian besar siswa mendapat nilai dibawah standar ketuntasan belajar minimal yang sudah ditentukan.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka penulis tertarik melakukan penelitian tentang kreativitas guru dalam menerapkan media audio visual yang di formulasikan dalam judul **“Kreativitas Guru Dalam Menerapkan Media Audio visual Pada pembelajaran IPA di SDN 1 Bualemo Kabupaten Gorontalo Utara”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian Latar Belakang Masalah dalam penelitian ini, maka dapat diidentifikasi masalah berkaitan dengan kreativitas guru dalam menerapkan media audio visual pada pembelajaran IPA di SDN 1 Bualemo Kabupaten Gorontalo.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Apa faktor-faktor penghambat kreatifitas guru dalam menerapkan media audio visual pada pembelajaran IPA di SDN 1 Bualemo Kabupaten Gorontalo Utara?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pernyataan penelitian tersebut yang terdapat pada rumusan masalah di atas maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kreativitas guru dalam menerapkan media audio visual pada pembelajaran IPA di SDN 1 Bualemo Kabupaten Gorontalo Utara.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mempunyai kegunaan/manfaat yaitu:

- A. Manfaat Praktis
 - a. Memeberikan informasi atau gambaran bagi calon guru dan guru terutama pada mata pelajaran IPA dalam menerapkan audio visual.
 - b. Memberikan masukan kepada guru IPA tentang begitu pentingnya kreativitas guru dalam menerapkan media audio visual.
- B. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi refrensi guna penelitian in lebih lanjut yang berkaitan dengan kreatvitas guru dalam menerapkan media audio visual khususnya pada mata pelajaran IPA.